

## ProNotas

### VectorWorks ajudou a projetar o iBook

*Programa CAD 3D permitiu que o tempo de integração dos componentes do portátil fosse 25% menor*

Você talvez pense que um programa CAD só serve para projetar casas, motores e chips. Pois bem: os engenheiros da Apple parecem não pensar do mesmo modo. Eles conseguiram integrar todos os componentes internos do iBook em tempo recorde, utilizando o **VectorWorks** da Diehl Graphsoft (conhecido anteriormente como MiniCAD e comercializado no Brasil pela CAD Technology).

O ambiente híbrido do VectorWorks possibilitou que o processo (que antes era feito apenas em 2D) pudesse ser realizado em um tempo 25% menor.

A utilização do programa de CAD foi fundamental para a concretização do portátil da Apple, uma vez que a integração dos componentes de um laptop é sempre difícil, e o iBook apresentava um desafio ainda maior porque sua carcaça curvada reduzia o espaço disponível e aumentava a complexidade dos cálculos de interferência entre os componentes.

A equipe de projeto responsável pela integração do iBook superou esse problema trocando o software de desenho 2D, geralmente usado nessa tarefa, pelo VectorWorks.

Operando em 3D, o programa ofereceu um modo rápido e fácil para determinar como os componentes se adaptavam em cada posição, a fim de estabelecer as relações básicas de design e homogeneizar as comunicações entre os engenheiros elétricos e mecânicos com os engenheiros industriais. Assim, o trabalho que levaria pelo menos dez semanas foi reduzido para oito.

**CAD Technology:** [www.cadtec.com](http://www.cadtec.com)

### Sherlock pode expor o seu email

*Problema está relacionado com recurso de auto-atualização que envia senha a servidores FTP*

Uma falha de segurança que expõe o email dos usuários foi encontrada no **Sherlock**, ferramenta de busca dos Mac OS 8.5 a 9. O Sherlock tem um recurso de auto-atualização que checa por novas versões dos módulos que possibilitam a procura em sites específicos. Se um update de plug-in for transferido via FTP, o Sherlock vai se logar no servidor anonimamente, mas usará o email do usuário como a senha.

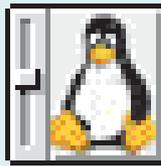
No passado, seria considerado uma cortesia oferecer seu email dessa maneira na hora de baixar ▶

## Como instalar

# Linux no seu Mac

### LinuxPPC passo-a-passo

por Roberto Conti



O Linux já é o segundo sistema operacional mais usado em servidores no mundo e cresceu mais de 50% em 1999. Seu uso como OS em máquinas desktop também

tem crescido, mesmo com suas deficiências nesse campo. Apesar de a grande maioria dos usuários usar o Linux para máquinas com chip Intel, existem algumas distribuições do Linux que rodam em PowerPC, que não ficam nada a dever às versões para Intel: o **MkLinux**, o **LinuxPPC** e o **Yellow Dog** (*leia mais a respeito na Macmania 63*).

Todas as distribuições são basicamente iguais; o que muda são os programas extras que vêm com elas. O MkLinux é o único que funciona em Macs sem slots PCI, como os Power Macs da primeira geração (6100, 7100 ou 8100). As outras distribuições funcionam em todos os Power Macs, inclusive iMacs, PowerBooks G3 e Power Macs G3 e G4.

### Os pacotes

Nas três distribuições, os programas básicos são:

- **Kernel 2.2** – O coração do Linux
- **gcc 2.7** – Compilador C e C++
- **wu-ftp** – Programa servidor de FTP
- **Apache 1.3.6** – Servidor de páginas de Web
- **Netscape Navigator 4.6** – O bom, velho e famoso browser de Web
- **X-Window 3.3** – Servidor de ambiente gráfico
- **KDE** – Gerenciador de janelas (interface gráfica) (*fig.1*)
- **Gnome** – Outro gerenciador de janelas (interface gráfica)
- **docs** – Documentação completa sobre todos os programas
- **libs** – Todas as bibliotecas necessárias para o funcionamento do Linux e seus aplicativos.
- **E mais** uma “porrada” (1,2 GB) de softwares para as mais variadas necessidades.

Os aplicativos existentes na Internet para Linux vão desde um programa de receitas

culinárias, passando por várias linguagens de programação (Pascal, C, C++, Perl, Python, Java etc.) até softwares para *clusters*, agrupamento de computadores trabalhando em conjunto, utilizados pela NASA (*veja mais em [www.beowulf.org](http://www.beowulf.org)*).

Em todas as distribuições, o programa de empacotamento dos softwares é o ▶

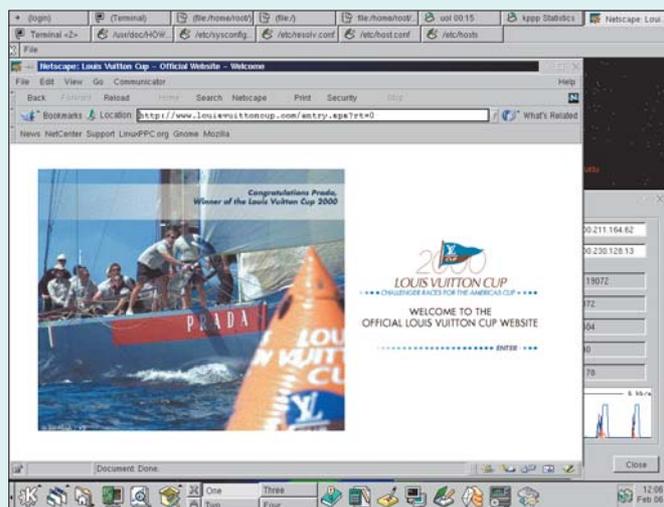


Fig. 1 – É feio, mas não é Windows... É o LinuxPPC com o KDE, rodando em um legítimo Power Mac

# Como instalar Linux no seu Mac

continuação

RPM, da Red Hat (<http://www.redhat.com>). Embora as outras distribuições nada deixem a desejar, não temos como explicar os detalhes de todas elas nesta matéria. Escolhemos o **LinuxPPC**, por ser o mais completo e melhor organizado. A máquina que utilizamos foi um Power Mac 7200/75 com 2 GB de HD e 64 MB de memória RAM.

## Preparando o terreno

Instalar o LinuxPPC não é coisa simples e, apesar do esforço de empresas como Corel e Red Hat em simplificar esse processo, ele ainda requer paciência e está longe do Easy Install do Mac OS. Primeiro é preciso preparar o hard disk para recebê-lo.

**Atenção:** se você estiver instalando o Linux em um disco vazio, não precisa de nenhum cuidado extra, mas se for o HD interno do seu querido Mac, onde estão todos os seus programas e documentos, **faça um backup completo primeiro!**

## Particionamento

No Linux, o HD SCSI com endereço 0 (zero) é conhecido como /dev/sda, com endereço 1 é conhecido como /dev/sdb, e assim sucessivamente. As partições que existirem no seu

## Onde encontrar Linux para Mac

**Livraria Tempo Real:** 11-3266-2988

[www.tempreal.com.br](http://www.tempreal.com.br)

**MkLinux:** [www.apple.mklinux.com](http://www.apple.mklinux.com)

**LinuxPPC:** [www.linuxppc.org](http://www.linuxppc.org)

**Yellow Dog:** [www.yellowdog.com](http://www.yellowdog.com)

**Red Hat:** [www.redhat.com](http://www.redhat.com)

disco serão numeradas a partir do 0 após o “nome” do HD. Ou seja: a quinta partição do HD com endereço SCSI 1 é reconhecida pelo Linux como /dev/sdb4.

Para os discos IDE dos Macs mais novos, a

nomenclatura é /dev/hda, /dev/hdb e assim por diante. Qualquer dúvida, procure dentro do CD o arquivo LinuxPPC-Guide.pdf. Esse é o manual de instalação (em inglês), que explica em detalhes as partições.

## Onde instalar

Para uma instalação básica, você irá precisar de uns 500 MB de espaço livre no seu disco. Embora seja possível instalar o Linux junto com o Mac OS em um mesmo disco, não é recomendável que isso seja feito por usuários iniciantes. O problema é que isso implica em reformatar o HD e criar duas partições básicas – uma para o Mac OS, outra para o Linux – e reinstalar todo o software do Mac. Cá entre nós, não é coisa muito agradável de fazer. Mas, se você está com essa vontade toda, vá em frente.

O mais fácil mesmo é instalá-lo em um segundo HD. Para isso, formate-o criando somente uma pequena partição (uns 10 MB) com o Drive Setup da Apple. Nela, você não vai instalar nada: o que interessa é o espaço livre que restou. Fizemos dessa maneira para evitar que você tenha que comprar um programa formatador de terceiros.

## Formatando

Na pasta Mac OS Utilities, dentro do CD-ROM do LinuxPPC, existe um programa chamado **pdisk**, o formatador que irá criar as partições para Linux (fig.2).

Macmaníacos acostumados a interfaces gráficas podem achar o bichinho meio estranho, uma vez que ele não tem interface nenhuma, apenas uma janela de texto (fig.3). Bem-vindo ao mundo Unix!

Teclando “?” na janela do pdisk, ele vai exibir os comandos permitidos pelo programa (fig.4). Nesse nível, os comandos que nos interessam são o “l” (fig.5), que gera uma lista das partições do “Name of device:” especificado (que no nosso caso é o /dev/sda), e o comando “e” (fig.6), que nos permite editar as partições. Quando digitamos “e”, ele entra no modo de edição. A partir daqui é só criarmos as tais partições. Siga as bolinhas:

- Teclando “p” para ver quais partições existem (fig.7).
- Teclando “c” para criar uma nova partição. No nosso caso, já temos as partições de /dev/sda

*Instalar o LinuxPPC ainda não é coisa para principiantes*

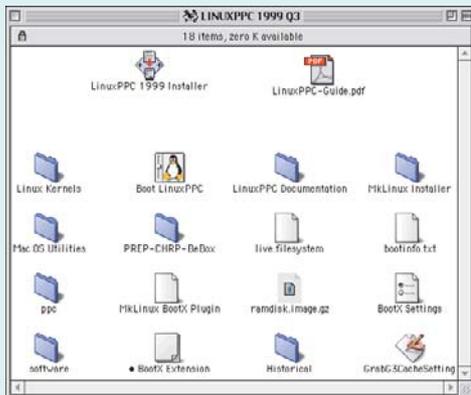


Fig. 2 – No CD do LinuxPPC fica o pdisk, o formatador de HD

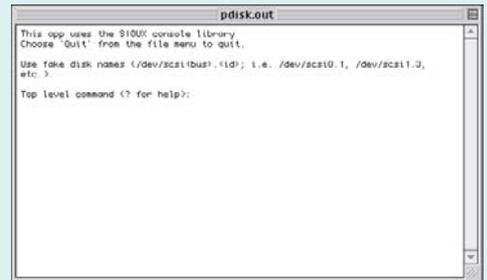
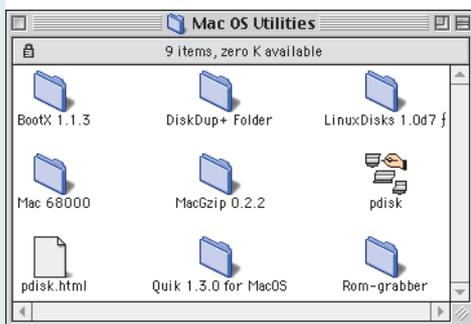


Fig. 3

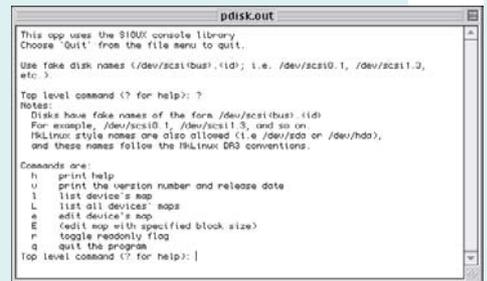


Fig. 4

/dev/sda5, que são do Mac OS. Precisamos criar agora a /dev/sda6, que tem como base (início) o block 1.024.704 e vai até 3.974.704, ou seja, tem 2.950.000 blocks de 512 bytes cada, o que dá uma partição de aproximadamente 1,5 GB. Essa vai ser chamada de “root”. Em seguida, teclando “p” para ver se a partição “root” foi criada e saber onde vai começar a segunda partição. A próxima partição começa



Fig. 5



Fig. 6

arquivos. No entanto, hoje em dia, há uma preocupação maior com a privacidade, e muitos programas que suportam FTP, como o Netscape Navigator, permitem que os usuários escolham se querem “logar” em servidores fornecendo o seu email ou anonimamente.

### FileMaker sem limites

**FileMaker Pro 5 Unlimited acaba com as restrições de licença e de número de usuários de Internet**

A FileMaker, uma empresa totalmente controlada pela Apple, também ouve seus clientes. A empresa lançou o **FileMaker Pro 5.0 Unlimited**, sumindo com as restrições de licença e de número de usuários de Internet que haviam sido lançadas como “features” do novo upgrade e descontentaram bastante os usuários do programa. De brinde vem o **FileMaker Web Server Connector**, um *servlet* Java para permitir que bases de dados publicadas via FileMaker possam ser servidas a partir de servidores Web como WebSTAR, AppleShare IP, Apache e IIS. O FileMaker Pro 5 Unlimited está saindo nos Estados Unidos por US\$ 1.000.

**FileMaker:** [www.filemaker.com](http://www.filemaker.com)

### WWDC 2000 é X

**Conferência para desenvolvedores terá foco sobre as tecnologias incluídas no Mac OS X**

Entre os dias 15 e 19 de maio será realizada a **Worldwide Developers Conference 2000**, conferência anual dos desenvolvedores envolvidos com o mundo Apple.

A WWDC desse ano trará uma visão aprofundada de todas as novas tecnologias relacionadas com o Mac OS X, incluindo o Carbon, Cocoa, Aqua e Quartz. Outras atrações ficam por conta da tradicional apresentação de Steve Jobs e outras palestras do time da Apple. Outro destaque importante é o 5th Annual Apple Design Awards, prêmio que reconhece os melhores produtos desenvolvidos para Mac OS.

O evento acontecerá no San Jose Convention Center, em San Jose, na Califórnia. O preço da inscrição é US\$ 1.395, mas para as inscrições antecipadas (antes de 15 de abril) o preço cai para US\$ 1.195. O DRC, centro de apoio ao desenvolvedor da Apple Brasil, está reunindo programadores brasileiros interessados em participar do evento.

Para se inscrever ou obter outras informações, visite o site da WWDC 2000.

**WWDC 2000:**

[www.apple.com/developer/wwdc2000](http://www.apple.com/developer/wwdc2000)

### Adobe libera plug-in SVG

**Arquivos podem ser baixados livremente do site da companhia**

A Adobe tornou públicos seus plug-ins do **Scalable Vector Graphics (SVG)**, seu formato para visualização de imagens vetoriais na Web, que agora podem ser baixados livremente.

Existem dois plug-ins SVG. O primeiro é o de visualização, que permite ver os arquivos SVG nas janelas do Netscape Communicator ou Internet Explorer, versões 4.0 ou superiores. A única restrição

•**Boot LinuxPPC** – Aplicativo que permite escolher o “boot” entre o MacOS e o Linux.

•**BootX Extension** – Extensão de sistema que permite carregar o kernel do Linux em um RAM disk.

•**Linux Kernels** – Pasta que fica dentro do System Folder do Mac. Nela estão os Kernels do Linux.

Após terminar de instalar os programas, dê um restart no seu Mac. Quando ele começar a “reinstalar”, você vai ver a tela mostrada na figura 9. Calma, não vá clicando afoito no botão do Linux. Escolha primeiro o botão Mac OS, para podermos dar uma olhada nos parâmetros de configuração. Ele irá terminar de carregar o Mac OS. Após a entrada do sistema, dê dois cliques no ícone Boot Linux PPC que está no seu desktop. Agora podemos ajustar os parâmetros da sua máquina:

•**Kernel** – Aqui você diz qual daqueles kernels que estão na pasta Linux Kernels você quer carregar. Observe que ele deve ser compatível com o seu hardware. No nosso caso, optamos pelo “LinuxPPC Standard”, que funciona com a maioria dos Power Macs. Caso nenhum deles consiga dar boot na sua máquina, dê uma olhada nas páginas do site do LinuxPPC ([www.linuxppc.org](http://www.linuxppc.org)). Certamente, você encontrará um kernel para o seu hardware específico.

•**Root device** – Por enquanto, mantenha essa opção em branco. É aqui que, depois da instalação, informaremos em qual partição do disco está o Linux.

•**Use RAM Disk** – mantenha-o selecionado. Isso vai permitir que o kernel que você escolheu seja carregado em memória RAM.

•**No video driver** – esta opção serve para evitar problemas com a identificação da sua placa de vídeo. Como a nossa era a original do 7200, desselecionamos este item. Caso o Linux não entre em modo gráfico, reinicie o Mac e selecione este botão para não usar o driver de vídeo.

•**More kernel arguments** – Aqui é onde os parâmetros específicos da placa de vídeo, do mouse e outros itens são especificados após a instalação para que o kernel possa dar “boot” corretamente. No arquivo PDF LinuxPPC-Guide há explicações detalhadas sobre isso. Clique no botão “Save to prefs” para gravar seus ajustes; depois, clique no botão Linux.

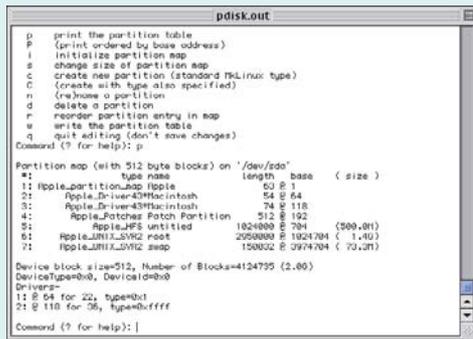


Fig. 7

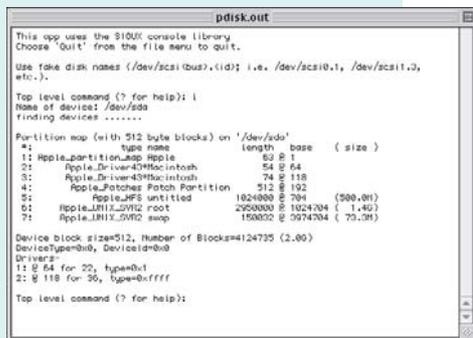


Fig. 8

em 3974704 e vai até o final do HD, ou seja, tem um tamanho de 150.032 blocks (cerca de 75 MB). Para criá-la, tecla “c” novamente e informe o início em 3.974.704 e o tamanho de 150.032 blocks. Essa partição vai ser batizada de “swap” (fig.8).

Aqui vale uma explicação. A partição que chamamos de *root* é o lugar onde será instalado todo o Linux. Já a *swap* é uma área do disco que fica reservada para que o kernel e os programas possam trabalhar quando há falta de memória RAM real, em um esquema semelhante à memória virtual do Mac. O limite de swap do Linux é de 128 MB por partição. Em máquinas grandes, geralmente são criadas várias partições de swap que são ativadas no boot da máquina. Nós escolhemos uma única partição de root por questões de facilidade. Quando você estiver mais familiarizado com o Linux, poderá optar por outras configurações de partições.

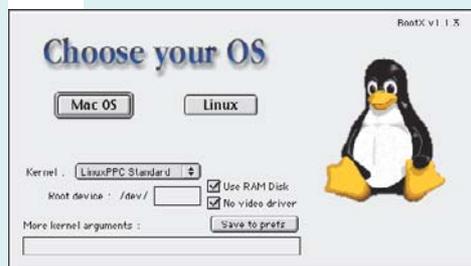
•Bem, agora só falta gravar a partição. Tecla “w” (*write partition table*). Se você não fizer isso, todo o seu trabalho até aqui será perdido e o mapa de partições do seu HD não será alterado.

### Instalando

Tudo isso serviu apenas para preparar o seu Mac para receber o Linux. Agora é que começa a instalação de verdade.

Rode o **LinuxPPC 1999 Installer**, que vem no CD-ROM. Ele irá instalar os programas necessários para você poder dar “boot” no seu Mac já com o Linux como sistema operacional. Esses programas são:

Fig. 9



# Pergunte aos Pros

Qual é a diferença entre FireWire, IEEE 1394 e i.Link? Não deveriam ser a mesma coisa?

**Daniel Martinelli**  
Curitiba/PR

Na verdade, não há muita diferença.

FireWire, IEEE 1394 e i.Link são todos a mesma tecnologia. Porém, há algumas diferenças entre o i.Link e os outros dois. Mas vamos começar com o FireWire e 1394.

A tecnologia FireWire foi desenvolvida pela Apple como forma de oferecer um meio de alta velocidade para conectar periféricos aos computadores. A Apple foi pioneira ao embutir o SCSI na *motherboard* de todos os Macs, mas essa interface sempre apresentou alguns problemas bem chatos, como conflitos de endereço, suporte a poucos equipamentos em cadeia e exigir que tanto o periférico quanto o computador estivessem desligados para serem conectados (ligação a frio).

A Apple inventou a tecnologia FireWire e a apresentou ao IEEE (Institute of Electric and Electronic Engineers), entidade mundial de certificação, que designou-a como padrão IEEE 1394. A Apple, então, implementou a tecnologia sob o nome comercial FireWire. Já no mundo PC, as companhias que adotaram o padrão preferiram ficar na denominação IEEE 1394, pois é preciso pagar uma taxa de licença à Apple para se ter o direito de chamá-la de FireWire.

Em resumo, não há nenhuma diferença real entre FireWire e 1394. A maioria dos produtos FireWire/1394 é *cross-platform*, pelo menos até agora. O i.Link é a implementação da Sony dessa tecnologia e pode ser encontrado em muitas de suas câmeras digitais, como também em sua linha de computadores VAIO. A única diferença do i.Link para o FireWire/1394 é ausência de transmissão de energia através do barramento. Os produtos FireWire/1394 podem puxar força diretamente da conexão (embora alguns tenham uma fonte externa, separada). Já os equipamentos i.Link sempre têm que possuir uma fonte própria.

Isso significa que o proprietário de um Sony VAIO pode usar um produto designado como FireWire/1394 (desde que exista um driver apropriado), mas este deverá possuir uma fonte própria. Inversamente, muitos dispositivos i.Link podem ser usados em máquinas com porta FireWire, mas não poderão aproveitar a energia transmitida por ela.

Aparelhos que usam a energia transmitida pelo FireWire, como os minúsculos discos rígidos da VST, usam cabos com conectores de seis pinos nas duas pontas. Esses são diferentes dos cabos usados apenas para transmissão de dados, que trazem um conector de seis pinos (retangular) em uma ponta e um de quatro (quadrado) na outra.

MacPRO•56

# Como instalar Linux no seu Mac

continuação

## Rebootando

Não se assuste. Seu Mac não ficou louco: o boot é feito todo em modo texto, mesmo. Se tudo estiver certo, após um minuto (ele está lendo do CD, o que faz o processo ficar lento, mesmo) você deve ver a tela de instalação do PPCLinux. Infelizmente, não é possível fazer um screenshot dessa tela.

Em todo caso, a primeira coisa a fazer é dizer aonde você quer montar a partição de root que criamos anteriormente. Digite somente "/" e selecione na mesma linha o botão "format". Isso fará com que o instalador formate e cheque se não há problemas (os famosos *bad blocks*) no seu HD. Anote em qual partição está o "/" (root); você vai precisar dessa informação daqui a pouco.

Quando a formatação terminar, você verá uma tela na qual é possível selecionar os programas que você deseja instalar. Os básicos já vêm selecionados. Adicionamos o X-Windows e a interface gráfica KDE, clicando sobre eles (você pode optar pelo Gnome, se por algum motivo preferir esse gerenciador gráfico). Note que os menus só se abrem quando você dá um duplo clique. Não se preocupe: se estiver faltando algum programa ou houver algum conflito, você será avisado, graças ao RPM. Clique em Install e relaxe.

## Configurando

Agora, você deverá estar vendo a tela para colocar sua senha de "root". Se você quiser deixar em branco, pode. Só que aí a segurança da sua máquina irá ter ido para o espaço, uma atitude não muito racional. Coloque uma senha e não a esqueça, pois sem ela você nem sequer vai conseguir entrar (fazer o *login*) no Linux. Para quem não sabe, o usuário root é o todo-poderoso em qualquer sistema Unix. Pense nele como um usuário com superpoderes dentro do Linux.

A próxima tela serve para você começar a configurar a rede. Só que esse assunto foge ao propósito desta matéria; por isso, deixe tudo em branco. Feche a janela e dê um restart no Mac. Novamente, você deverá ver o BootX pedindo para você escolher o OS. Escolha Mac OS e deixe o Mac terminar de dar boot. Abra o Boot LinuxPPC e preencha o "Root device" com a informação que você anotou. Deselecione "Use RAM Disk" e coloque os parâmetros da sua placa de vídeo. No nosso caso (*fig.10*), os dados são:

- `videoatyfb` – Chip de vídeo da ATI
- `:vmode:16` – resolução de tela: 1024 x 768
- `,cmode:16` – profundidade de cor: 16 bits

Clique em "Save to prefs" para gravar seus ajustes. No PDF LinuxPPC-Guide

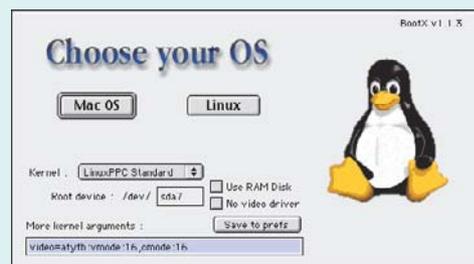


Fig.10

existe uma explicação detalhada sobre os modos de operação e configuração de vídeo nos diversos modelos de Mac.

## Pronto!

Posto isso, clique em Linux e *voilà!* Você agora tem uma legítima workstation Linux. Ela está programada para o boot em X-Window e vai pedir o seu login. Digite "root" e a senha que você cadastrou.

Uma vez dentro do KDE ou Gnome, conforme a sua escolha anterior, você pode começar a conhecer os recursos do Linux. Um bom ponto de partida é o diretório `/usr/doc/HOWTO`. Nele você encontrará informações sobre como instalar, configurar e operar muitos programas e serviços do Linux. Existem vários programas para ler esses documentos. Eu aconselho o Netscape, porque alguns deles estão em HTML e você já deve estar familiarizado com o uso dele.

Outros documentos importantes são:

- `sag` (*system administrator guide*)
- `nag` (*network administrator guide*)
- `lpg` (*Linux programmers guide*)

Todos eles estão dentro de `/usr/doc/LPD/`. Também é possível se divertir com o Linux. Na nossa instalação, colocamos alguns jogosinhos inocentes. É sempre bom lembrar que programas escritos para outras distribuições de Linux precisam ser recompilados antes de rodarem no LinuxPPC. Mas isso é assunto para uma outra matéria. **M**

ROBERTO CONTI [lucca@pobox.com](mailto:lucca@pobox.com)  
"In God we trust"; )

Fig.11



# Poder! Mais poder!

Curso de AppleScript, parte 10

por Maurício L. Sadicoff

Esse grito de vilão de desenho animado é típico dos usuários de AppleScript, depois que pegam um pouco o jeito da coisa. Você sabe que tem poder adoidado nas suas mãos, mas quer sempre mais e mais.

Não se preocupe, Gafanhoto. A comunidade Macintosh mundial vem sempre ao seu resgate quando a coisa fica feia. Nesse caso, para saciar sua sede de poder com muitas e muitas OSAXen. “OSAXen quem, cara-pálida?”

Ué? Você me inquirir. Ora: OSAXen, plural de OSAX! “Ah, claro, plural de OSAX! Mas, cá entre nós, que diabos é OSAX?”

Ué? Eu nunca expliquei o que é OSAX? Ah, então deixa comigo, explico agorinha mesmo!

OSAX é a sigla para *Open Scripting Architecture eXtension*.

Open Scripting Architecture é o nome técnico para uma das tecnologias introduzidas pelo AppleScript, que permite a criação de extensões para o AppleScript. Você já conhece algumas dessas extensões pelo nome de Scripting Additions, de quem falamos quando aprendemos a abrir dicionários de AppleScript.

E não é que OSAX é tão somente um nome pomposo para Scripting Addition? Pois é. Daí vem o mais simples, como instalar os OSAXen: é só jogá-los dentro da sua pasta

Scripting Additions, dentro do System Folder. Se a esta altura você está morrendo de medo porque viu a palavra “extensão” e pensou nos trezentos mil penduricalhos que só criam conflitos, calma. As OSAXen são extensões ao AppleScript, não ao OS. E, para estragar uma delas, o programador tem que fazer *muita* lambança. Programar uma OSAX não é tarefa tão trivial como escrever um AppleScript. É necessário saber uma das linguagens

tradicionais de programação, como C, C++ ou Pascal, além de um bom conhecimento de como funciona o AppleScript nos bastidores, o que nem todo mundo tem.

Mas dá pra fazer caquinha? Claro que dá, só não é frequente. Aliás, é bem raro. Ou seja, pode instalar sem medo.

“Mas aonde encontrarei estes tão poderosos artefatos, ó scriptante guru?”

Você devia se envergonhar de fazer uma pergunta dessas, Gafanhoto! Onde! Ora, na Web, claro! A comunidade mundial Macintosh (falando assim, parece uma dessas seitas secretas, não?) costuma espalhar pra todo lado todos os tipos de OSAXen, fazendo desde coisas triviais, como medir quanto tempo o Mac está sem fazer nada (IdleTime OSAX), até tarefas bem complexas como elaborar expressões re-

gulares (ou *buscas grep*, pra vocês que gostam de Unix), passando por codificação BinHex e compactação Stuffit, e por aí vai.

Todas essas Scripting Additions podem ser encontradas facilmente através de buscas nos *search engines* mais famosos, mas como a Macmania não quer saber de dar trabalho aos leitores, aí vão alguns links para sites mais famosos, que têm toneladas de OSAXen para você se divertir.

## Onde tem OSAX na Web

**IdleTime OSAX:** <http://tango.mth.umassd.edu/correia/downloads/IdleTime.hqx>

**ScriptWeb** (contém links para trocentas OSAXen, algumas shareware, outras freeware; inclui a OSAX para *grep* e a outra para codificação BinHex):

<http://www.scriptweb.com/osaxen/index.html>

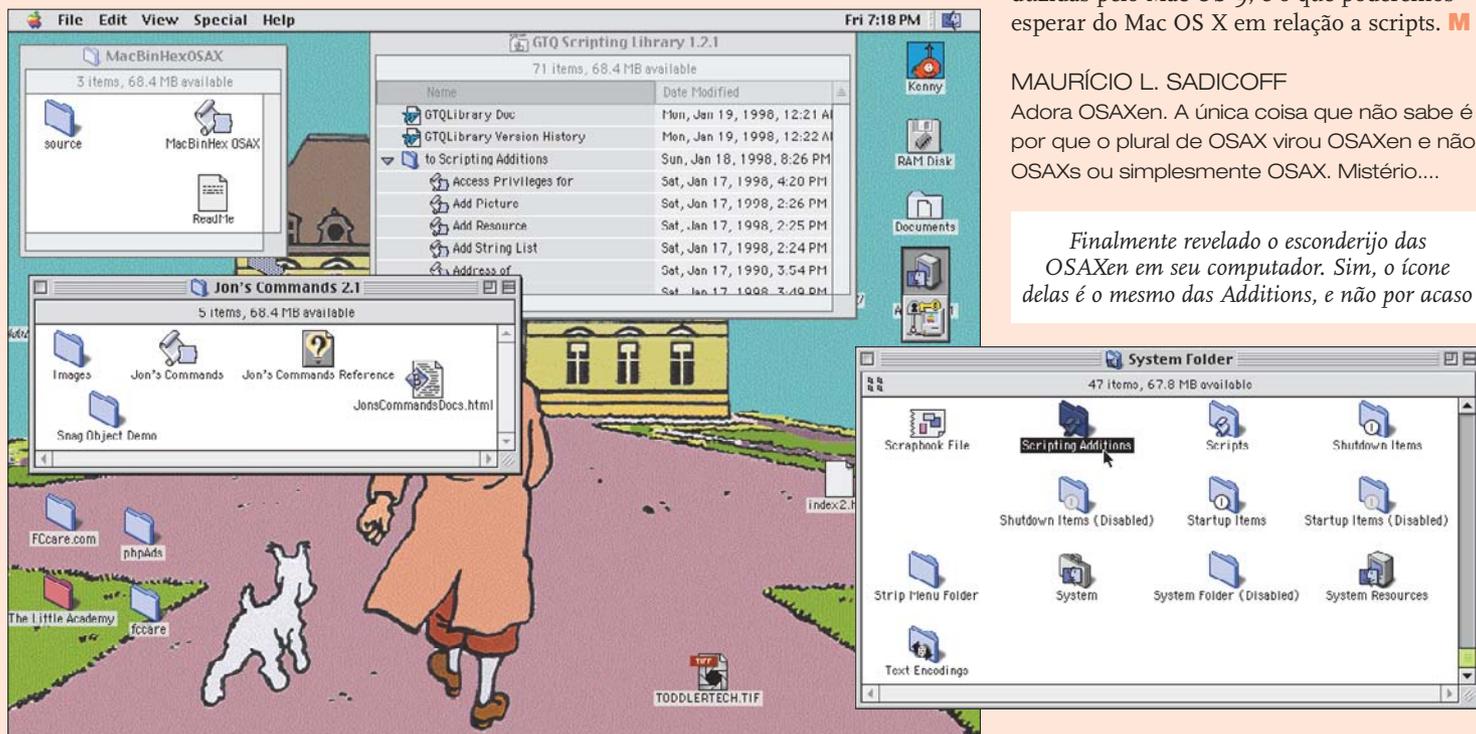
Mas *cuidado!* Não se empolgue demais em baixar toneladas de OSAXen que você não vai usar. Lembre que, para saber o que cada uma delas faz, você tem de usar o comando Open Dictionary do seu Script Editor e que, se a lista de Scripting Additions for muito grande, pode demorar um século e meio até você encontrar aquela que procura.

Agora, chega de papo e mãos à obra! Mês que vem, vou falar das novidades em scripts introduzidas pelo Mac OS 9, e o que poderemos esperar do Mac OS X em relação a scripts. **M**

MAURÍCIO L. SADICOFF

Adora OSAXen. A única coisa que não sabe é por que o plural de OSAX virou OSAXen e não OSAXs ou simplesmente OSAX. Mistério....

*Finalmente revelado o esconderijo das OSAXen em seu computador. Sim, o ícone delas é o mesmo das Additions, e não por acaso*



# Media 100

Nova versão 6.0  
está no caminho  
certo da integração

por João Velho



sições, respeitando os mais diversos tempos e ajustes de edição. É bem verdade que o After Effects já fazia isso com arquivos de projeto do Premiere, desde a versão 4.0. Mas agora, pela primeira vez temos o mesmo recurso em um sistema de edição profissional, com um software independente da Adobe.

## Multimídia e Internet

Em 1999 a Media 100 incorporou a empresa que fabricava o Media Cleaner Pro. Obviamente, o objetivo foi fazer com que seu sistema de edição se tornasse uma espécie de ferramenta completa para preparar mídia para streaming de vídeo via Web e multimídia.

E aparentemente ele foi alcançado. O Media Cleaner EZ, uma versão reduzida do Media

*No Media 100, chamam a atenção os novos comandos de exportação para o After Effects e o Media Cleaner*

Cleaner Pro, está sendo distribuído junto com a versão 6.0 do Media 100. Com isso, uma simples operação de exportação de mídia é suficiente para usufruir dos recursos dos dois softwares em um mesmo projeto.

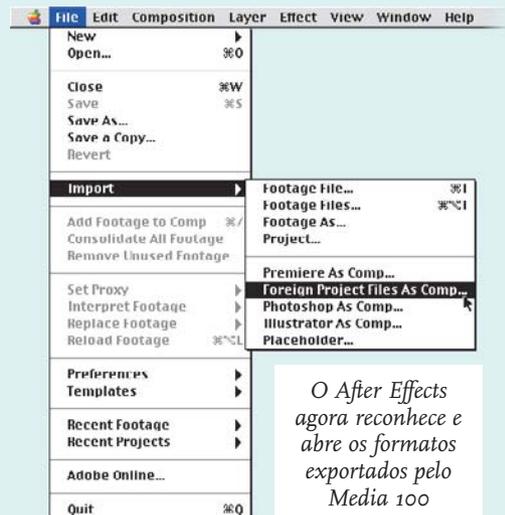
Através do novo comando

File ► Export to ► Media Cleaner, após “renderar” efeitos e transições, o Media 100 gera um arquivo de vídeo bem leve, apenas de referência. Imediatamente depois, o Media Cleaner (EZ ou Pro) é carregado na memória e surge a janela Media Cleaner Process com o arquivo exportado. Daí em diante, o usuário fica com o Media Cleaner até terminar o trabalho.

## De olho no futuro

Além desses recursos novos, o Media 100 6.0 também permite carregar qualquer programa diretamente do novo submenu Launch.

O usuário tem apenas que escolher os progra-



*O After Effects agora reconhece e abre os formatos exportados pelo Media 100*

O conceito do computador como uma máquina “faz-tudo” vem sendo perseguido pelos cientistas desde os primórdios da informática. Pode-se dizer que nos aproximamos bastante disso a partir da possibilidade de trabalhar com os mesmos dados e arquivos de mídia em programas diferentes com funções distintas. Essa conversa tem muito a ver com um dos motivos do sucesso conquistado pelo sistema de edição não-linear Media 100 na plataforma Mac. Ele foi o primeiro a trabalhar com o formato de vídeo QuickTime nativo, facilitando a interação com o sistema operacional e programas de terceiros.

No entanto, como o Media 100 nomeia seus arquivos de mídia usando um código inteligível apenas para o seu software, muitas vezes ficava difícil identificar quem era quem na hora de abrir um determinado arquivo de vídeo em outro programa, para algum tipo de efeito ou manipulação.

Em vista disso, nos casos de projetos com muito material digitalizado, acabava sendo necessário gerar outros arquivos por um comando de exportação do Media 100, com o ônus inevitável da recompressão de vídeo e a conseqüente deterioração da imagem. Pois bem: para felicidade geral

dos usuários, esse problema foi minimizado com o lançamento da versão 6.0 do Media 100, no final de 99, que vem integrada com dois programas fundamentais: o After Effects e o Media Cleaner Pro (ver Macmania 66).

## Media 100 e After Effects

Na nova versão do Media 100, para compartilhar projetos com o After Effects basta escolher um trecho de um programa de edição e acionar o comando File ► Export To ► After Effects. O Media 100 “rendera” os efeitos e transições que houverem e cria um novo arquivo, levíssimo (coisa de 65 K), com todas as informações relativas à edição. O passo seguinte é importar esse arquivo, com terminação MIA, pelo After Effects. Para isso, antes é necessária a instalação de um plug-in criado pela Media 100. Uma vez na pasta de plug-ins do After Effects, ele permite que o programa da Adobe reconheça os arquivos .MIA.

Dentro do After Effects, o caminho é igualmente simples. O usuário precisa apenas executar o comando File ► Import ►

Foreign Project Files as Comp para, logo em seguida, abrir a composição iniciada no Media 100. Todos os arquivos originais estarão lá, em layers separados, inclusive as tran-



## Onde encontrar

Media 100: [www.media100.com](http://www.media100.com)

PROTV: 11-829-2332

VideoMart: 21-493-7611

# ProNotas

continuação

é para o Explorer, que permite apenas ver arquivos estáticos, sem animação (mas isso deve ser corrigido em breve).

O segundo é o plug-in de autoria, que está disponível para Illustrator 8.01 (Mac e Windows) e possibilita salvar a sua arte no formato SVG. Mas atenção: ele só funciona com a versão 8.01. Se você possui o Illustrator 8.0, é possível fazer o upgrade gratuito no site da Adobe.

Esses plug-ins foram betas ultra-secretos durante vários meses, e essa é a primeira vez que eles foram oferecidos para download público.

**Adobe:** [www.adobe.com/svg/viewer/install](http://www.adobe.com/svg/viewer/install)

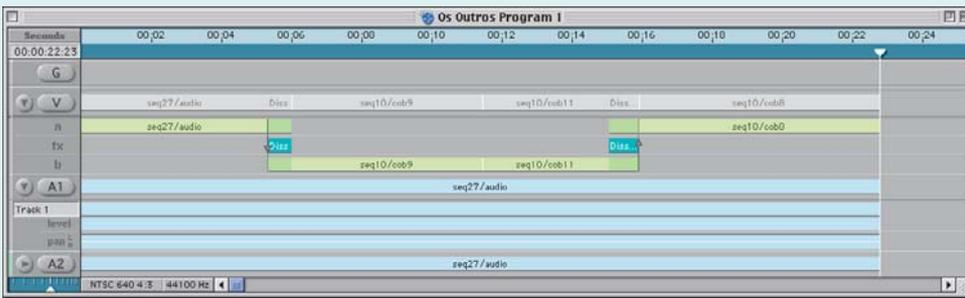
## Sai novo servidor de QuickTime Streaming

**Versão 2.0 é compatível com firewalls**

O **QuickTime Streaming Server** está chegando à versão 2.0. O update veio com algumas novidades e correções de bugs. A nova versão permite que usuários que estejam atrás de firewalls em redes corporativas recebam o fluxo (*stream*) de áudio e vídeo. Permite também controlar o acesso com ferramentas de autenticação e aumenta o poder de replicar conteúdo para transmissões ao vivo.

**QuickTime Streaming Server:**

<http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11552>



É só comparar: a edição criada inicialmente na timeline do Media 100 é reproduzida fielmente...

...através dos layers do After Effects. Tudo igualzinho, inclusive com os efeitos e transições em separado

mas, criar uma série de aliases e transferi-los para um novo folder contido na pasta do Media 100, o "Quick Launch Items".

Se considerarmos que em breve o Mac OS X será uma realidade, com memória protegida, e com todos esses programas para vídeo e manipulação de imagens funcionando simultaneamente sem nenhum risco de "pau", a conclusão a que se chega é de que a Media 100 está no caminho certo. **M**

JOÃO VELHO [jvelho@cyberhome.com.br](mailto:jvelho@cyberhome.com.br)

É sócio da Digiworks, empresa de animação e pós-produção de vídeo digital.

